Un sacré poinçon

Scénario pour Elric / Stormbringer

Ecrit par Diou Emmanuel

Résumé de l'aventure

Cette aventure se déroule à Dhakos, la capitale de Jharkor, quelques années après la naissance d'Elric. Les nobles ont menés le peuple Jharkoriens à renverser le Roi en place et commencent à se partager le pouvoir. Mais plusieurs meurtres sont commis dans le Palais et le nouvellement nommé Ministre de l'intérieur ordonne aux aventuriers de démasquer le coupable.

Alors qu'un meurtre est commis, les aventuriers parviennent à arrêter un assassin caché dans le Palais. Après l'interrogatoire, il ne s'agit pas du meurtrier, même s'il comptait assassiner le nouveau régent.

Un autre meurtre arrive alors, celui-ci leur permettant de faire l'autopsie du corps. Ils trouvent, lové dans la boîte crânienne du décédé, une créature vermiforme en train de digérer. Reste aux aventuriers à déterminer d'où proviennent ces créatures et à les éradiquer.

En discutant avec un très vieux serviteur ou en fouillant les manuscrits de la bibliothèque, ils apprennent que les étages inférieurs du Palais ont été murés depuis plus de trente ans et que ces créatures sortent par les trous d'évacuation des déchets présents au rez-de-chaussée.

Après avoir détruit les murs bouchant l'entrée, ils explorent les caves et ils se débarrassent des créatures jusqu'à ce qu'ils trouvent la « mère » et qu'ils la tue.

Background

Jharkor

Jharkor est une nation occidentale puissante. Ses flottes marchandes et sa marine, toutes deux de taille conséquente, sillonnent souvent les mers des Jeunes Royaumes. Jharkor est un pays jeune et plein de vie, composée de plusieurs provinces régentées par divers nobles de moindre rang. La côte Jharkorienne consiste essentiellement en des falaises peu élevées et une ligne de douces collines en arrière plan, à l'intérieur des terres. Le climat est chaud, sans être sec ou humide.

Dhakos

Dhakos est une grande cité côtière parée d’un port considérable. On appelle Dhakos la Cité des Flèches du fait de la pléthore de flèches architecturales qui couronnent les bâtiments de la vieille cité. Le gros de la cité s’étend tout autour du vieux quartier fortifié, formant ainsi des rangées de toits recouverts d’ardoises. Le Palais et la cathédrale de la Loi se trouvent dans la vieille Cité face à une grande place centrale. C’est là, sur la place de la cité, que sont crucifiés les malfaiteurs.

Les Jarkoriens
Les Jarkoriens sont connus pour leurs principes douteux et leurs amours des secrets. Le peuple de Jharkor n’a pas l’habitude de voir les gens afficher franchement leurs pouvoirs magiques ; il considère toujours la sorcellerie comme anormale, voire maléfique. Physiquement, ils sont grands et tendent vers des teints foncés. La noblesse porte des tourbillons de soie et d’autres vêtements délicats adaptés à la chaleur du climat. Les paysans mettent des tenues fonctionnelles en gros tissus. Bon nombre de Jharkoriens considèrent les intrigues et les secrets comme un mode de vie.

Le Palais
Construit sur une zone carrée de 100m de côté et bordée d’un jardin privé d’une même superficie, l’aire totale de la zone « Palais » avoisine les deux hectares. Le Palais est constitué d’une avancée en marbre de 40m permettant d’organiser des spectacles, défilés ou discours face à la grande place centrale où se regroupe habituellement le peuple ; et d’un bâtiment de forme rectangulaire (60m x 100m). La balustrade qui entoure la place de marbre comporte une série de piliers surmontés de statues de souverains.

Un large escalier permet d’accéder au hall d’entrée d’une hauteur de trente mètres, d’une longueur de quarante et d’une largeur de vingt mètres. Lors des fêtes et d'événements importants, ses murs sont couverts de riches tapisseries.

Sur la droite du hall on accède à un corps de logis où se trouvent les appartements princiers. Sur la gauche se trouvent les cuisines, entrepôts, dessertes et chambres des serviteurs. Le fond du Palais est constitué de diverses salles de conseils (Conseil d’État, des finances...) et de nombreuses institutions et administrations centrales.

Le début de l’aventure

Le peuple Jharkorien, mené par un groupe de Nobles et leurs mercenaires, a envahi tous les bâtiments d’importance de Dhakos. Le Roi, sa famille et la garde royale a réussi à fuir le Palais avant d’être capturés par les révolutionnaires. La ville est donc sous contrôle des Nobles qui installent leurs quartiers dans le Palais et se disputent le pouvoir et les places de conseillers.

En ville, les postes de milices, casernes et autres bâtiments officiels brûlent encore et les habitants des alentours luttent contre le feu qui se propage. Le reste de la ville est encore à peu près intacte mais la suie des bâtiments en train de brûler commence à noircir les flèches des plus hautes tours.

Les personnages ont été embauchés par Rodragh, un Noble influent de Dhakos qui a confiance en eux suite aux nombreuses missions qu'il leur a confié et qu'ils ont réussi. Ils ont eu le rôle de garde du corps de Rodragh pendant la révolte et les prises de bâtiments et s'en sont sorti sans une égratignure.

Vers les 10h du soir, alors que Rodragh prend ses appartements dans une des plus belle chambre du Palais suite à sa nomination en tant que Ministre de l'Intérieur, les aventuriers s'installent dans leurs nouveaux locaux, moins prestigieux mais tout de même très confortables. D'autres mercenaires ou gardes nouvellement nommés continuent à fouiller le Palais au cas où des soldats loyaux au Roi soient encore présents dans l'enceinte.

Un cri dans le Palais

Pendant que les aventurier déballent ou nettoient leur matériel, un cri strident de femme déchire le silence revenu depuis peu. Arrivés sur les lieux, les aventuriers tombent sur trois serviteurs et un garde déjà sur place, ils sont tous quatre dans la pénombre d'un coin de couloir. Un cadavre est allongé à leurs pieds, et il s'agit visiblement de Jarkyd, un jeune noble fils du nouveau ministre de la défense. Une pomme à moitié mangée et deux autres intactes sont présentes à quelques pas. Un serviteur console et rassure sa consoeur qui semble-t-il a découvert le corps.

La servante, Shadira, n'est au courant de rien, elle est arrivé sur les lieux la première et a failli chuter sur le corps. Lorsqu'elle s'est rendue compte qu'il s'agissait d'un cadavre, elle s'est mise à hurler. Les autres sont arrivés au goutte à goutte avant que les aventuriers soient sur place.

L'examen du cadavre permet de rapidement déterminer la cause du décès, un trou circulaire de trois centimètres de diamètre est visible sur l'arrière du crâne de la victime, probablement effectuée avec un poinçon. De plus la position du trou par rapport au crâne de la victime indique que l'agresseur devrait être grand, plus d'un mètre quatre-vingt.

- Si les aventuriers examinent le corps : un jet de médecine Rudimentaire réussi permet aux aventurier de déterminer que la victime est morte depuis moins de 10 minutes (6 minutes si le résultat est critique).

- Si les aventuriers examinent les alentours : un jet de chercher réussi permet de déterminer que la victime était debout et n'a même pas eu le temps de se retourner d'après le sang qui à giclé sur les murs
- Si les aventuriers examinent le sol : un jet de Pister réussi permet de découvrir qu'une autre personne était sur les lieux et a marché sur un filet de sang. Les traces mènent jusque dans une salle servant à entreposer du matériel. Si le jet de pister était critique, les aventuriers suivent les traces même dans la salle, jusqu'à l'énorme armoire à vaisselle.

Note : Les aventuriers ne doivent pas à ce moment autopsier le cadavre et ne doivent donc pas ouvrir son crâne. Si ils commencent à y réfléchir ou si ils manquent leur jet de Pister, le garde s'exlame : « Là ! des traces de l'assassin ! » et commence à les suivre jusqu'à la salle d'entrepôt. Quelques soient les ordres donnés par les aventuriers, à leur retour sur les lieux, le cadavre a été emmené au Temple de Grome à quelques centaines de mètres de la ville. Si rien n'a été spécifié, le couloir aura été nettoyé par les serviteurs.

La salle d'entrepôt

Elle est meublée de grandes armoires de deux mètres de haut sur quatre de large élevées de 30cm du sol par de beaux pieds sculptés. Elles sont remplies de vaisselles, tentures, chandeliers et autres éléments utiles lors d'une réception de haut rang.

Un jet de Chercher réussi permet de déterminer que, devant une armoire, le sol pourtant bien nettoyé reflète plusieurs petites rayures sur le parquet placées verticalement par rapport au meuble. Si les aventuriers rampent sous l'armoire (TAI max : 14) ou la déplacent (dix minutes en jetant la vaisselle au sol, une heure en la vidant), ils remarquent qu'une porte se trouve derrière.

Cette porte est divisée en deux parties séparées horizontalement dont la plus basse à une hauteur de 30cm, la même que celle des pieds de l'armoire. Ces deux battants s'ouvrent vers l'intérieur et sont bloqués par un loquet pratiquement inaccessible pour les aventuriers. Il y a pourtant un peu de jeu sur le battant du bas permettant de crocheter le loquet. Les aventuriers peuvent aussi choisir de défoncer la porte (FOR/FOR, la porte à une FOR de 18) ou uniquement le battant du bas (FOR/FOR, le battant à une FOR de 12 mais si le aventurier essaye de la défoncer alors qu'il est couché sous l'armoire, il a un malus de -2 e FOR). Si le bas de la porte a été détruit, la résistance de la partie haute baisse de 4 points (FOR-4).

Un coup d'œil à travers le bas de la porte ne permet que de déterminer qu'il s'agit d'une pièce plongée dans l'obscurité. Un jet de Sentir/Goûter réussi donne l'information, au aventuriers observateur, qu'une bougie a

été éteinte récemment. Un jet de chercher réussi permet de déterminer qu'il semble s'agir d'une pièce sans issues et sans fenêtres.

S'occuper des Assassins

Ils sont deux, placés de chaque côté de la porte, dos au mur. Ils attaqueront toute personne tentant de pénétrer dans la pièce, ne serais-ce qu'avec une main. Surpris et coincés par l'arrivée des aventuriers, ils tenteront de s'enfuir suivant leurs possibilités. La loyauté de Grinyl fait qu'il se battra jusqu'à la mort alors que Fredakt se rendra dès que possible. La meilleure technique consiste à les enfumer de l'extérieur pour les forcer à se mettre à découvert.

Si les aventuriers arrivent à en capturer un vivant, ils pourront l'interroger. Si ce n'est pas le cas, il y a de fortes chances que les aventuriers croient avoir trouvé les coupables.
Les aventuriers pourront trouver dans la salle secrète et sur les assassins :

- 8 doses de poison à ingérer (VIR : 18)
- 3 pièces d'argent et 34 de bronze
- Un set de crochetage (+25% en crocheter)
- Plusieurs semaines de nourritures séchée
- Une centaine de bougies
- Les armes et armures des assassins

Si les aventuriers pensent à rechercher l'arme du crime, ils ne trouveront rien, les armes des assassins sont tranchantes et il n'y a aucun poinçon.

Lorsque le combat (ou la poursuite) se termine, Rodragh arrive accompagné de quatre de ses gardes du corps et de plusieurs gardes et s'exclame : « mais que se passe-t-il donc ici ? ».
Suivant ce que les aventuriers ont résumés la situation, Rodragh a une réponse différente :
Si ils ont compris qu'ils ne s'agit pas des assassins, il leur demande de découvrir qui est l'auteur du meurtre et de l'arrêter (mort ou vif). Sinon, il les félicite.

Si un des assassins a été capturé, Rodragh leur demande de le questionner :

- Pour découvrir le commanditaire si les aventuriers pensent que c'est le coupable
- Pour savoir ce qu'il sait de l'assassinat s'ils pensent que ce n'est pas le coupable.

L'interrogatoire :

Si Fredakt est interrogé, l'utilisation de Baratin dans le but de l'intimider suffira à lui faire dire le nom du commanditaire : Gort Darji, l'ancien ministre de l'intérieur qui leur a donné l'ordre d'assassiner par empoisonnement le maximum de nobles ayant dirigé la révolte. Ils comptaient agir d'ici une à deux semaines. Concernant le meurtre de Jarkyd, il ne sait rien, il était en mission de reconnaissance lorsqu'il a buté sur le corps. A peine avait-il compris qu'il s'agissait d'un cadavre, qu'il entendît des bruits de pas (ceux de Shadira) , il s'enfuit alors vers la salle secrète.

Si Grinyl est interrogé, il ne parlera pas à moins de perdre la moitié de ses points de vie restant sous la torture. Dans ce cas, il expliquera la scène que Fredakt lui a racontée ou donnera le nom du commanditaire.

La tristesse d'un père

Si les aventuriers vont voir Gendralos, nouveau ministre de la défense et père de Fredakt, ils le trouvent abattu en début de discussion … puis haineux envers l'assassin au fur et à mesure de la conversation.

Il pourra apprendre aux aventuriers que son fils et lui vivent dans la capitale et que son fils a de nombreux ennemis en ville :

- Gladro, un autre jeune Noble ayant été ridiculisé en public par Fredakt.
- Davrus, un riche marchand que Fredakt a escroqué lors d'une transaction illégale.
- Un groupe de pickpockets des quartiers pauvres dont il a fait emprisonner trois membres.

Il demande une faveur aux aventuriers : lui ramener la tête du coupable et en contrepartie, il leur remet une pièce d'or à chacun, leur promettant que sa reconnaissance pourra leur servir pour leur carrière.

Le Temple de Grome

Si les aventuriers décident de récupérer le cadavre pour pouvoir opérer une autopsie, ils vont devoir s'adresser au Temple de Grome situé sur la colline à un kilomètre de la capitale. De l'extérieur, le Temple ressemble à une monumentale entrée menant dans la colline. Deux grandes colonnes en argent et à multiples facettes bordent l'ouverture, soutenant une statue de Grome en or sertie de gemmes. Il est représenté couché, semblant étirer une montagne à partir d'un sol de marbre. Les aventuriers seront accueillis par un jeune prêtre ayant encore peu d'assurance si les aventuriers viennent nombreux.

Il leur sera impossible de voir le corps ou de le récupérer, les grands prêtres de Grome sont en train d'effectuer les derniers rites funéraires avant de l'enterrer. Par contre, si les aventuriers insistent un peu (avec un jet de Baratin), le jeune prêtre leur annonce qu'il a entendu qu'un rituel particulier a été requis avant les funérailles, un de ceux qu'il n'a pas encore appris.

Suivre les Pistes de Gendralos

Aucunes des pistes proposées par le père du défunt n'est la bonne. Le Maître du Jeu peut développer chacune de ces pistes suivant l'avancement du scénario, sachant qu'à ce moment, ils sont presque à la moitié de l'aventure.

Le second meurtre et le second passage secret

Quelques jours après le premier meurtre, alors que le Palais s'éveille dans la chaleur matinale, un garde vient toquer bruyamment aux portes de chambres des aventuriers. Un nouveau meurtre a été commis dans un couloir du rez-de-chaussée, un serviteur est allongé sur le côté avec la même blessure que pour le premier, si ce n'est un point d'impact plus latéral. Il s'agit visiblement du serviteur chargé de l'entretien des flammes, d'après les bouts de tissus, l'huile, le briquet et l'amadou qui sont dispersés à ses côtés.

Un garde et des serviteurs sont déjà sur place, le garde dit aux aventuriers : « J'ai envoyé les autres gardes fouiller les alentours ». A ce moment des bruits de pas rapides s'entendent de l'autre côté du couloir, un garde arrive en annonçant : « Nous avons trouvé un autre passage secret ; Venez, Suivez-moi ! ». Il serait bienvenu pour les aventuriers de faire en sorte que le corps reste sur place, car s'ils ne font rien, le corps sera emmené au Temple comme la première fois.

Le deuxième passage secret est découvert dans une des salles de réunion ; derrière une énorme tenture se trouve un panneau de bois peint pour imiter les blocs de pierre constituant les murs de la pièce. Le panneau déplacé laisse apparaître un escalier qui mène dans un couloir écroulé à une dizaine de mètres. Un jet de chercher réussi permet de déterminer que l'éboulement a été provoqué par un mécanisme prévu à cet effet. Déplacer les pierres une à une prend quelques heures et permet de déboucher dans une maison non habitée à une centaine de mètre du Palais. Il s'agit probablement du passage qu'a dû emprunter le Roi et sa suite pour fuir.

Il n’y a rien d’autre à apprendre de ce lieu. Si les aventuriers n’ont pas pensés à mettre de côté le cadavre un autre meurtre intervient quelques jours après, leur permettant de passer à l’autopsie.

L’autopsie

Les aventuriers ont l’autorisation de Rodragh pour utiliser la salle de médecine présente à l’étage. Effectuez un jet de Médecine pour déterminer si la découpe est propre ou si le médecin charcute le cuir chevelu. La découpe du crâne effectuée, ils remarquent que le cerveau n’est pas présent, qu’il n’y a pratiquement pas de sang, mais surtout qu’une créature vermiforme de trois centimètres de diamètre sur dix de long. Elle est lovée dans la voûte crânienne et resserre légèrement ses anneaux lorsqu’elle est touchée. Venant de se nourrir, elle n’a pas la force de bouger et peut être facilement plongée dans un bocal d’éther posé sur une étagère.

Que sont ces créatures et d’où viennent-ils ?

Il y a deux manières d’obtenir ces informations :

- Discuter avec Hargomos le vieux serviteur boîteux
- Faire des recherches dans la bibliothèque du Palais

Les informations sont les suivantes :

« Il y a une trentaine d’années, le Roi a envoyé une expédition colossale dans les marais des brumes dans le but de ramener des vestige de l’Empire Solaire qui aurait existé au-delà de ces marécages. L’équipe était constituée d’une centaine de personnes, toujours les meilleurs dans leurs disciplines. »

« L’expédition est revenue une dizaine de mois plus tard, avec à peine la moitié de l’effectif initial. Ils ramenaient une cage de bois contenant un énorme ver visiblement inoffensif. Leur mission était un échec, ils avaient fait demi-tour à la moitié du chemin, décimés par des attaques de créatures démoniaques ou mutantes et par des maladies inconnues. »

« Ne voulant pas rentrer bredouille et ayant été suivi pendant leur trajet retour par cette bête, ils décidèrent de la capturer et de la ramener. En effet, cette créature les suivait pour absorber leurs déchets organiques, les restes des repas et autre morceaux de cuir. La créature ne les a jamais attaqué, mais elle s’était un soir repue du cadavre d’un serviteur mort pendant la journée. »

« Le Roi décida de condamner les sous-sols du Palais afin d’y laisser résider la créature. L’accès au sous-sol fût muré proprement et des trous avaient étés percés pour les latrines, les cuisines et les salles à manger.

Depuis, il n’y a jamais eu aucun problème, aucune odeur, aucun bruit ce qui fait que personne ne s’en est plus occupé. »

L’explication aux supérieurs

Lorsque les aventuriers viennent donner leur rapport à Rodragh, celui-ci est en discussion avec Gendralos à propos de rapports d’éclaireurs signalant qu’une armée loyale au Roi est en train de se former à une cinquantaine de kilomètres au sud de la capitale.

L’histoire racontée par les aventuriers terrifie Rodragh et semble apaiser Gendralos. Rodragh leur demande alors de débarrasser le Palais de toutes ces abominations.

Les sous-sols

L’escalier menant vers les sous-sols a été muré il a plus de trente ans mais il est resté en excellent état. Il faut plus de deux heures aux aventuriers pour détruire ce pan de mur à l’aide du matériel adéquat. L’escalier mène dans une immense pièce de cinq mètres de hauteur et de la taille du Palais, soutenue par de larges colonnes carrées d’une épaisseur d’un mètre. Le sous-sol est plongé dans l’obscurité, les aventuriers devront donc se déplacer à l’aide d’une torche. Le sol est recouvert d’une couche de quelques millimètres de poussières et on peut distinguer des traces de reptation dont la largeur avoisine les trois mètres.

La pièce a été totalement vidée avant d’accueillir son hôte, les Aventuriers ne trouveront rien d’intéressant hormis la créature et ses rejetons. Ceux-ci sont au nombre de 11 et se trouvent toujours en hauteur : au plafond, sur une colonne ou sur un mur ; sensibles à la lumière, elle se cacheront au mieux si elles voient arriver les aventuriers. La vision à la torche réduit de 30% les chances de réussite d’un jet de chercher ; si un aventurier utilise un sort de luminosité les chances ne sont plus réduites que de 10%. Une fois la mère repérée (sous l’évacuation des latrines), les aventuriers peuvent agir comme bon leur semble tant qu’ils ne la blessent pas. Si la créature est blessée, elle attaquera jusqu’à la mort.

La fin du scénario

Une fois le ménage effectué dans les sous-sols, Rodragh les accueille avec un large sourire et nombre félicitations. Il leur offre à chacun deux pièces d’or et leur promet la propriété d’une villa dans la capitale lorsque celle-ci sera stabilisée. Gendralos propose même un poste de Lieutenant dans son armée au plus compétent dans la matière.

Si il reste du temps pour finir le scénario, les aventuriers seront requis pour préparer la défense de la capitale contre l'armée du Roi qui vient reconquérir la ville, sachant qu'elle sera composée de 200 chevaliers, 60 cavaliers, 20 000 soldat, 200 archers de qualité et quatre catapultes (qui seront montées une fois en position de siège). La capitale est défendue par 40 chevaliers, 120 cavaliers, 2 000 soldats, 6 000 mercenaires, 10 000 citoyens et 600 archers de faible niveau.

Les PNJs amicaux

Rodragh, Ministre de l'intérieur

Personnalité : calme, amical, cartésien, peur de l'irrationnel
Description : 35 ans 1,69m 70kg Cheveux et yeux bruns
Habillement : Habits de noble sans faste
FOR : 10 CON : 12 TAI : 11 INT : 17 POU : 14 DEX : 14 APP : 14
Points de vie : 12
Modificateur aux dégâts : aucun
Armes : Epée large 50% 1D8+1
Dague 70% 1D4+2

Compétences : Baratin : 75%, Eloquence : 55%, Sagacité : 85%, Jeunes Royaumes : 40%, Esquive : 55%, Marchander : 50%, Diriger (Sécurité) : 70%, Commandement : 40%.

Gendralos, Ministre de la défense

Personnalité : rigoureux, loyal, colérique, rancunier
Description : 32 ans 1,82m 80kg Cheveux noirs, yeux bruns moustache fine
Habillement : Habits de noble surmontés d'une épaulette sculptée.
FOR : 14 CON : 14 TAI : 14 INT : 16 POU : 15 DEX : 11 APP : 10
Points de vie : 14
Modificateur aux dégâts : 1D4
Armes : Epée longue 80% 2D8+1D4
Dague 65% 2D4+2
Compétences : Baratin : 45%, Eloquence : 65%, Sagacité : 35%, Jeunes Royaumes : 60%, Esquive : 65%, Marchander : 40%, Diriger (Défense) : 75%, Commandement : 70%.

Hargomos, Vieux serviteur boiteux

Personnalité : corruptible, discret, peureux
Description : 42 ans 1,68m 59kg Chauve, barbe blanche courte, yeux bleu-gris
Habillement : Tunique de serviteur.
FOR : 9 CON : 13 TAI : 11 INT : 11 POU : 8 DEX : 12 APP : 11
Points de vie : 12
Modificateur aux dégâts : aucun
Armes : Couteau 35% 1D4
Compétences : Baratin : 55%, Sagacité : 35%, Esquive : 40%, Marchander : 45%.

Les PNJs ennemis

Fredakt, Jeune assassin

Personnalité : énergique, séducteur, défaitiste
Description : 17 ans 1,70m 65kg Cheveux bruns et yeux verts
Habillement : tunique grise sur une armure de cuir.
FOR : 12 CON : 13 TAI : 12 INT : 11 POU : 10 DEX : 17 APP : 14
Points de vie : 13
Modificateur aux dégâts : 1D4
Armure : Cuir souple 1D6-1
Armes : Epée courte 55% 1D6+1D4+1
Dague main gauche 50% 2D4+2
Compétences : Chercher : 55%, Ecouter : 40%, Se cacher : 50%, Déplacement silencieux : 55%, Esquive : 85%, Sauter : 50%

Grinyl, Assassin loyal

Personnalité : téméraire, fier, loyal
Description : 26 ans 1,72m 69kg Cheveux bruns et yeux bruns
Habillement : tunique grise sur une armure de cuir.
FOR : 14 CON : 16 TAI : 13 INT : 14 POU : 16 DEX : 14 APP : 11
Points de vie : 15
Modificateur aux dégâts : 1D4
Armure : Cuir souple 1D6-1
Armes : Cimeterre 55% 1D8+1D4+1
Dague main gauche 50% 2D4+2
Compétences : Chercher : 45%, Ecouter : 60%, Se cacher : 65%, Déplacement silencieux : 50%, Esquive : 65%, Sauter : 60%, Poisons : 65%.

Fils de la créature

Un ver blanc dix fois plus grand que la normale, disposant à une de ses extrémités d'une rangée de crocs placés à l'horizontale. Cette créature attend, tapis dans l'ombre, une victime puis elle se propulse vers son crâne en se repliant sur elle-même et en se dépliant. Au moment de l'impact, ses crocs se replient vers l'intérieur, permettant de fendre le crâne et de rentrer dans le cerveau dans le même mouvement. Ses attaques ciblent toujours la tête de sa proie.

FOR : 6 CON : 4 TAI : 3 INT : 1 POU : 10 DEX : 14 APP : /
Points de vie : 4
Modificateur aux dégâts : aucun
Armure : aucune
Armes : Bondir + perforer 75% 1D6+2 (si l'armure est traversée les dégâts sont mortels)
Compétences : Sentir la chaleur : 85%, Se cacher : 50%, Déplacement silencieux : 80%, Esquive : 50%.

La créature mère

Ce ver a une taille de douze mètres pour 4 mètre de diamètre, sa rangée de crocs a évoluée en une série de fanons inoffensifs. Si elle est blessée, elle attaque en se levant de tout se long et en retombant sur au moins deux cibles si elles ne sont pas dispersées.

FOR : 32 CON : 68 TAI : 32 INT : 1 POU : 8 DEX : 6 APP : /
Points de vie : 50
Modificateur aux dégâts : +3D6
Armure : 1D4-1
Armes : Ecraser 60% 6D6
Compétences : Sentir la chaleur : 65%, Repérer des détritus organiques : 100%, Se cacher : 5%, Déplacement silencieux : 45%, Esquive : 12%.